

Projet de recherche Grapholab

**L'écriture : désacraliser un apprentissage
complexe par le design**

• Ribandelle

Sommaire

Introduction **3**

Le socle théorique **4**

L'acquisition de l'écriture à l'école maternelle

Le geste graphique
Le principe alphabétique
L'aspect phonétique
La production de sens

Le design pour d'autres modèles pédagogiques

Motiver et encourager l'autonomie
L'apprentissage par le jeu
L'apport des pédagogies alternatives
Le rôle du designer

La mise en pratique **6**

Notre constat

Nos objectifs

Les moyens mis en œuvre

Nos axes de recherche
La méthode de travail envisagée

Exemples de supports existants

Les finalités possibles

Nos besoins

Le collectif **9**

Ribandelle

Mégane D'incau

Lucie Goujat

Contact **10**

Introduction

La lecture semble être un acte anodin et spontané. Pourtant, les enjeux et les pré-requis liés à cet apprentissage sont nombreux. Avant de pouvoir lire, il est indispensable d'intégrer les fondements de l'écriture sur le plan graphique, symbolique et sémantique. Cela implique également l'acquisition de conventions. À leur entrée en petite section, les enfants ont une représentation très approximative du langage écrit, inégale selon leur environnement socio-culturel, et leurs capacités motrices ne sont pas suffisamment fines pour tracer des lettres. Trois ans plus tard, ils sont capables pour la plupart d'identifier toutes les lettres de l'alphabet en écriture capitale, scripte et cursive et de les tracer. Par ailleurs, ils ont compris la correspondance entre lettres et sons, et associent l'écriture à la transcription d'une idée, d'un message. Tous les pré-requis sont alors réunis pour envisager l'apprentissage de la lecture en second cycle.

Le projet Grapholab est né en 2019 quand Lucie Goujat, alors étudiante en Communication Visuelle à la HEAD-Genève, s'interroge sur l'apport du design dans ce type d'apprentissage. Elle s'intéresse aux méthodes et supports pédagogiques existants en s'appuyant sur une documentation théorique, des échanges avec des professionnels de l'éducation et une observation des pratiques sur le terrain. Les constats relevés reposent sur l'étude du modèle français, à l'école maternelle publique. Ses analyses sont consignées dans un mémoire, consultable sur demande. De cet écrit découle le socle théorique exposé ci-après. Sur le plan pratique, un premier prototype est également produit à l'occasion de son projet de fin d'études.

En 2022, elle s'associe avec Mégane D'inciau et le collectif Ribandelle voit le jour. Fortes de leur complémentarité et du nouvel éclairage apporté par leur pratiques professionnelles respectives, elles décident de reprendre le fil de cette démarche de recherche. Désormais, le collectif porte le projet. En travaillant avec une structure liée à l'éducation, Mégane et Lucie entendent explorer les liens entre design et pédagogie au service de l'apprentissage de l'écriture. Elles sont actuellement à la recherche de cette structure mais aussi de financements sous la forme d'une résidence, d'une bourse, d'un mécénat ou d'un partenariat.

Le socle théorique

L'acquisition de l'écriture à l'école maternelle

Le geste graphique

Entre un et quatre ans environ, l'enfant développe et affine une multitude d'habiletés nécessaires pour finalement parvenir à tracer des caractères. Le processus moteur de l'acte graphique consiste à canaliser progressivement un geste impulsif ample pour le miniaturiser et l'approcher petit à petit des standards que sont les lettres de l'alphabet. Le mouvement de l'écriture, c'est à dire la tenue de l'outil, son déplacement, et la pression exercée, relève de la coordination de plusieurs articulations. La dextérité doit aller de pair avec l'adoption de la bonne posture, mais aussi l'organisation spatiale de la feuille et le contrôle oculaire de la trace produite. Il s'agit pour l'enfant de maîtriser son geste en fonction de ce qu'il voit ou souhaite voir apparaître sur l'espace graphique dont il dispose. Au niveau moteur s'ajoute alors une dimension perceptive.

Le principe alphabétique

Les lettres sont des symboles conventionnels que l'enfant doit concevoir comme des entités. Chacune des vingt-six lettres se décline en trois versions – capitale, script, et cursive – qu'il est nécessaire de retenir et différencier. La mémorisation des lettres consiste non seulement à intégrer des formes, mais aussi à conserver une image mentale de leur tracé et de leur direction. Certains pays, notamment les pays anglo-saxons, préfèrent s'affranchir de l'enseignement du modèle cursif. En France, le choix consiste plutôt à conserver les trois formes d'écriture pour marquer une distinction entre les textes produits par une machine et les écrits tracés à la main, plus arrondis et plus fluides puisque les lettres sont liées. C'est seulement au moment de la personnalisation de l'écriture, vers douze ans, que le script intègre éventuellement la pratique manuelle.

L'aspect phonétique

La différence entre le dessin et la trace aléatoire spontanée réside dans la dimension symbolique que porte la production graphique. Dans le cas de l'écriture, l'exercice est encore différent puisque cette symbolique impose en plus un système normé conventionnel. Il est d'autant plus complexe que l'image produite inclut une continuité auditive. Chacun des sons qui composent notre langue, les phonèmes, est transcribable par un ou plusieurs graphème, c'est à dire par une lettre ou un groupe de lettres. Faire comprendre qu'une unité visuelle correspond à une unité sonore est un enjeu majeur de l'enseignement de l'écriture. Les travaux d'Emilia Ferreiro, psycholinguiste et chercheur, ont démontré que « les règles de correspondance entre écrit et oral se construisent progressivement ». D'un point de vue cognitif, on parle de liaisons graphico-phonétiques.

La production de sens

Sans nécessairement connaître la valeur sonore de chacune des lettres, il est important pour l'élève de comprendre au plus vite, de manière globale, que l'écrit est la forme graphique du langage. En d'autres termes, c'est une substitution de la parole aux signes. Avant même d'entrer à l'école, l'enfant se construit une certaine représentation de l'écriture qu'il perçoit quotidiennement dans son environnement. C'est à force de confrontation à des situations porteuses de sens et commentées qu'il intègre la valeur langagière de l'écriture. Sans en maîtriser lui-même tous les rudiments aussi bien moteurs que phonétiques, l'enfant assimile la capacité de l'écrit à différer la transmission d'un message.

Le socle théorique

Le design pour d'autres modèles pédagogiques

Motiver et encourager l'autonomie

À l'heure actuelle, dans les sciences de l'éducation, le schéma classique de l'enseignement magistral suivi d'entraînements appliqués et sanctionnés par une évaluation n'est plus un modèle pédagogique indiscutable. D'autres méthodes éducatives ont fait leurs preuves et sont exploitées, particulièrement à l'école maternelle. Globalement, il s'agit de recentrer l'apprentissage sur l'enfant plutôt que sur le contenu et, en limitant la contrainte, d'encourager l'exploration, l'autonomie, la créativité. Cette approche bienveillante tend à s'éloigner de la mise en échec et s'adapte davantage au rythme de chacun.

L'apprentissage par le jeu

Longtemps envisagé comme une activité récréative réservée au divertissement et s'opposant de fait au cadre scolaire, le jeu représente pourtant une véritable ressource pédagogique. On distingue les activités ludiques individuelles, vivement utilisées en maternelle, des véritables jeux de sociétés qui impliquent une interaction entre les joueurs. Néanmoins dans les deux cas, c'est une vraie source de motivation. En effet, dans l'inconscient collectif, jouer est associé au plaisir contrairement au travail, plutôt perçu comme une tâche fastidieuse. Il est primordial de susciter l'envie et l'implication chez les enfants en bas âge dont la capacité d'attention est limitée. De plus, le jeu encourage le vivre ensemble, agissant ainsi comme un vecteur d'intégration sociale. Il permet aux enfants de communiquer et sollicite le langage. En mobilisant et développant de multiples aspects de l'intelligence, il s'inscrit pleinement dans la dynamique de la société actuelle. D'autre part, l'auto-évaluation, l'entraide et le progrès par essai-erreur apparaissent moins stigmatisants que des exercices sanctionnés par une évaluation.

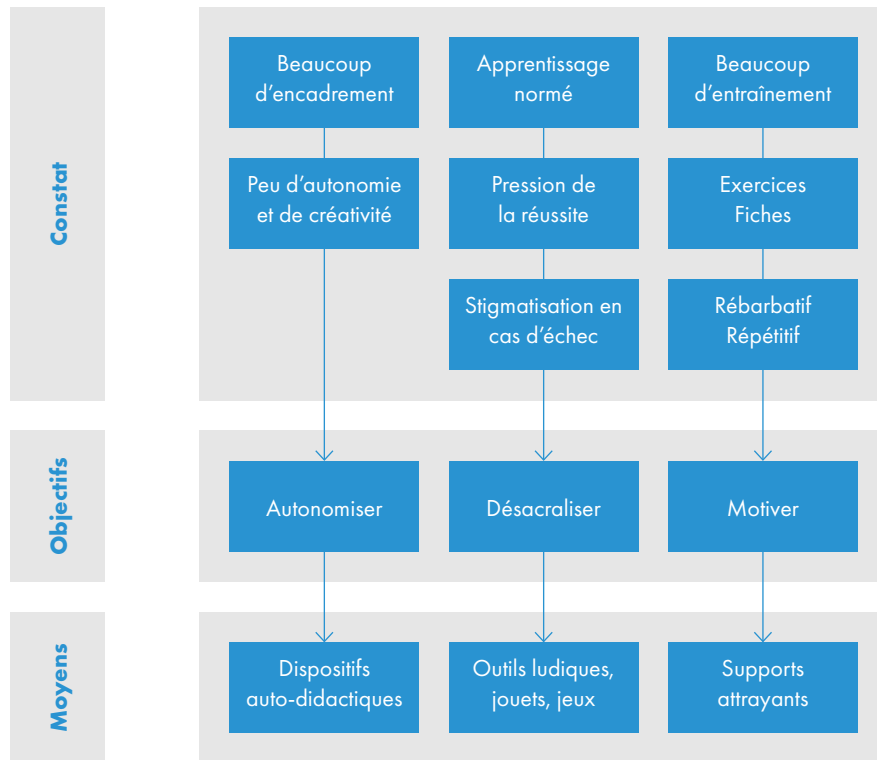
L'apport des pédagogies alternatives

Les pédagogies dites alternatives désignent toutes les formes d'éducation indépendantes qui diffèrent de la pédagogie traditionnelle. Elles sont rarement appliquées de manière exclusive à l'école publique, toutefois, elles enrichissent le modèle classique. La pédagogie Montessori, initiée par Maria Montessori (1870 - 1952) place l'enfant au centre de l'éducation, en le considérant comme l'avenir d'une société. Elle comporte une dimension exploratoire et fonde ses principes sur l'éveil sensoriel, par la manipulation et l'implication du corps dans le processus d'apprentissage. Dans le cadre de l'enseignement de l'écriture, cette approche est intéressante. En effet, il s'agit d'une activité complexe qui mobilise plusieurs sens, et plusieurs niveaux de perception. Dans les classes de l'école classique française, on retrouve depuis quelques années des espaces et/ou moments où les enfants peuvent expérimenter ou retravailler librement une compétence, préalablement travaillée lors d'activités plus dirigées.

Le rôle du designer

À l'école, on remarque qu'une multitude d'objets pédagogiques sont produits par les enseignants eux-même, au moyen des outils dont ils disposent : logiciels de bureau, photocopieurs, iconographie libre de droit,... Ils concentrent leur attention sur le caractère didactique de ces objets bien plus que sur leur intérêt visuel. Aussi, d'un point de vue formel, ces dispositifs ne sont pas très différents de la traditionnelle fiche d'exercice. Afin de tendre vers des supports qui suscitent l'intérêt de l'enfant, il semble primordial de les reconsidérer dans leur globalité, et d'envisager d'autres formes. Le dialogue designer – enseignant prend alors tout sons sens.

La mise en pratique



Notre constat

À l'école, les enseignements liés à l'apprentissage de l'écriture sont majoritairement normés et accompagnés. Ils laissent peu de place à l'autonomie et à la créativité et se présentent souvent sous la forme de démonstration et d'exercices d'entraînement. L'enjeu est tel que la pression de la réussite est forte. De plus, bien qu'ils soient efficaces et appréciés dans d'autres disciplines, peu de dispositifs ludiques ou de jeux pédagogiques sont proposés dans ce contexte.

Nos objectifs

- Déplacer l'apprentissage vers une approche expérimentale et s'affranchir de la notion de réussite
- Laisser place au jeu et à l'autonomie, encourager l'exploration libre, l'essai, la créativité
- Donner goût au monde de l'écrit dès le plus jeune âge en le présentant comme une discipline créative et ludique
- Proposer une approche sensorielle et émotionnelle de l'écriture
- Explorer d'autres formes de perceptions et d'acquisitions des compétences
- Nourrir nos recherches sur le rôle du design sur le plan pédagogique

La mise en pratique

Les moyens mis en œuvre

Nos axes de recherche

- La lettre, combinaison de formes élémentaires
- La lettre, entité visuelle et symbolique
- Le geste graphique
- La phonologie : continuité sonore du symbole visuel
- La typographie : valeur éloquente, émotionnelle, culturelle et créative de l'écriture
- Les pathologies liées à l'apprentissage de l'écriture /de la lecture

La méthode de travail envisagée

Nous considérons le Grapholab comme un laboratoire d'expérimentations créatif et ludique. Sous la forme d'une résidence ou main dans la main avec une institution qui accueille de jeunes enfants, nous souhaitons proposer des expériences et mettre à disposition des enfants des supports pédagogiques conçus par nos soins et liés à l'acquisition de l'écriture. Le but est d'affiner les outils et d'en mettre au point de nouveaux au fil des productions et observations collectées. Cette mise en situation continue nous permettrait d'éprouver en direct nos propositions conceptuelles et d'adapter nos réponses formelles en fonction des enfants. Nous envisageons de séquencer ce processus en plusieurs phases, correspondant aux axes de recherches et ponctuées d'échéances visant à faire un état des lieux de notre production.

Mise en place

Définition des attentes, des délais et des contraintes avec les parties prenantes

Modalités

Public cible

Les enfants de 2 à 8 ans

Temporalité

Huit mois

Le calendrier est estimatif. La temporalité pourra être adaptée en fonction des partenaires et du budget dont nous disposons.

Besoins techniques

Matériel :
bois, peinture, papier, crayons,...

Services de prototypage externes :
menuiserie, découpe laser,
impression,...

Nous privilégions autant que possible la récupération et l'auto-production.

Recherches et développement – 6 mois

Phase 1 : la lettre, combinaison de formes élémentaires

Phase 2 : la lettre comme entité visuelle et symbolique

Phase 3 : le geste graphique

Phase 4 : la phonologie

Phase 5 : la typographie

Phase 6 : les pathologies

Appel à des experts volontaires dans les domaines concernés pour appuyer nos connaissances théoriques

Production et développement de supports mis en situation auprès des enfants de la structure partenaire

Organisation d'événements ponctuels pour valider nos prototypes auprès d'autres échantillons d'enfants

Finalisation – 2 mois

Fabrication des prototypes finaux et prospection pour leur mise en usage

Restitution des recherches sous forme d'un écrit et/ou d'une exposition

La mise en pratique

Exemples de supports existants



Les Graphoformes

Pièces de bois perforées qui constituent un répertoire de lignes et de courbes, formes préliminaires des lettres de l'alphabet – Les proportions et les caractéristiques formelles des modules induisent une dimension typographique. Les graphoformes permettent de dessiner les vingt-six lettres de l'alphabet en capitales et en bas de casse.



Les Scriptocubes

Blocs de bois qui proposent quinze types de lignes réparties en trois catégories: les lignes simples, les angles et les intersections – Les scriptocubes peuvent être juxtaposés pour créer des compositions plus ou moins abstraites, mais les faces des cubes sont surtout étudiées pour pouvoir dessiner les vingt-six lettres de l'alphabet en capitales.



Les Cursigraphes

Normographe pour l'écriture cursive – Les cursigraphes induisent plusieurs types de tracés inspirés de l'écriture cursive. Tout en restant abstraites, les formes proposées impliquent des mouvements fluides et liés. Les quatre versions de planchettes perforées passent en revue les gestes élémentaires de l'écriture cursive (ponts, boucles, vagues,...)

Les finalités possibles

Nous envisageons à terme de produire un set de coffrets de jeux pédagogiques thématiques selon nos axes de recherche. Il s'agit de compléter les méthodes d'apprentissage traditionnelles dans un cadre plus ludique, en aucun cas de s'y substituer.

Ces coffrets pourront par exemple être loués à des institutions, ou faire l'objet d'interventions de la part du collectif Ribandelle. Nous n'excluons pas l'hypothèse d'une production destinée à la vente mais cela implique des modalités et contraintes que nous n'avons pas encore considérées.

Nous souhaitons également proposer une restitution de nos recherches sous forme d'un écrit et/ou d'une exposition.

Nos besoins

Pour mettre en place notre méthodologie de travail, nous souhaitons travailler conjointement avec une structure qui accueille des enfants. L'expertise de professionnels de l'éducation, de la pédagogie ou de la petite enfance nous serait aussi bénéfique.

Afin de dédier le temps nécessaire au développement de ce projet, nous sommes à la recherche de financements pouvant prendre la forme d'une résidence, d'une bourse, d'un mécénat ou d'un partenariat. Un budget prévisionnel pourra être établi sur demande.

Par ailleurs, tous les apports documentaires, recommandations ou simple intérêt pour notre démarche sont les bienvenus.

Le collectif

Ribandelle

Ribandelle, c'est la rencontre de deux designers indépendantes : Mégane et Lucie. Réunies autour d'ambitions et de valeurs communes, nous avons décidé de mutualiser nos idées, nos compétences et notre optimisme. Dans un contexte de grands bouleversements sociaux, économiques et environnementaux, notre collectif est né d'une volonté d'initier et d'accompagner des projets porteurs de sens auprès des enfants. Convaincues que la créativité et l'intelligence collective sont des outils d'innovation puissants, nous pensons qu'il est primordial de les mettre entre les mains des adultes de demain.

www.ribandelle.fr



Mégane D'incou

Mégane est conceptrice d'univers graphiques et artiste multi-supports. Son positionnement environnemental et son goût pour l'aventure l'ont conduite à quitter très tôt le monde du salariat. Indépendante depuis 2021, elle utilise ses compétences en design et en identité de marque pour dynamiser le marché de l'artisanat. Elle travaille principalement pour des créateurs et des boutiques locales. Elle les aide à mettre en valeur leurs créations ou leurs produits, à prototyper leurs idées et à se rapprocher de leurs clients. Elle a à cœur de promouvoir le faire soi-même, la démarche artistique et la recherche de solutions par l'expérimentation.

www.instagram.com/megane_dincou



Lucie Goujat

Lucie est designer graphique freelance. Elle conçoit des images (illustrations, affiches, identité visuelle, vidéo d'animation), des espaces (scénographie, signalétique), et des objets éditoriaux. Consciente de jouer un rôle dans la visibilité et la valorisation de ses clients, elle estime avoir une responsabilité éthique en tant que designer. Travailler de manière indépendante lui permet donc de choisir des collaborations et projets en accord avec ses valeurs. Elle a également un intérêt particulier pour le design au service de l'éducation. Elle a notamment initié, au cours de ses études, une démarche de recherche portant sur les liens entre le design et l'acquisition de l'écriture.

www.lucie-goujat.fr

Contact

Mégane D'incau

Adresse • 5 Place du marché 74440 Taninges - France

Tel • +33634021272

E-mail • meganedincau@ribandelle.fr

Lucie Goujat

Adresse • 1297 Route d'Agy - 74300 Saint-Sigismond - France

Tel • +33615773169

E-mail • luciegoujat@ribandelle.fr



www.ribandelle.fr



@ribandelle



Ribandelle